Sagor från Trudvang

En samling miniäventyr



Miniäventyrsindex



Det Viskande Trädet

Av Mikael Sundvall

Bakgrund

När Fredhald Jarngaard på sin 90-årsdag slutligen lämnade Trudvang för en plats vid Stormes sida tillföll all hans skogsegendom de två sönerna Bjarne och Eldar. I blindo av stolthet för det arv som fadern lämnat dem och deras nya ämbete som skogspatroner lät de flytta skogsavverkningen till De förbjudna delarna av skogen.

Dessa marker hade deras far alltid undvikit att avverka av respekt till den skogshäxa som enligt honom levde där. Det dröjde inte länge förrän skogshuggarlägret drabbades av sorg då Bjarne en dag var försvunnen. Man sökte honom i många dagar utan resultat och slutligen tvangs Eldar förklara honom död och med sorg i bröstet återuppta avverkningen. Bjarnes hustru Maria accepterade aldrig sin makes ”död” och fortsatte sökandet. I den glänta som Bjarne brukade besöka när han ville vara ifred och samla sina tankar fann Maria en morgon ett mystiskt träd.

Trädet tycktes viska hennes namn och hon blev med ens övertygad om att trädet var hennes make. Skogshäxan måste ha förvandlat honom till ett träd som straff för intrånget i hennes skog. Eldar och skogshuggarna kunde dock inte finna sanning i hennes historia och ömkade hennes sinnelag var gång hon lämnade lägret för att besöka sin ”make”.

Inledning

Rollpersonerna är av någon anledning ute på en vandring genom någon av Trudvangs trolska skogar när de plötsligt kommer till en mystisk glänta. I dess mitt växer ett mindre träd som på ett egendomligt sätt tycks kalla på dem.

Rollpersoner som lyckas med någon av färdigheterna FINNA DOLDA TING, BOTANIK eller LYSSNA (spelledaren slår dolt) alternativt har ett SPI-värde högre än 16 uppfattar tydligt att trädet genomsyras av ”mänskligt lidande”.

Plötsligt uppenbarar sig en ung och vacker kvinna i gläntan som försiktigt närmar sig rollpersonerna. Hon presenterar sig som Maria Jarngaard och berättar med gråt i rösten den gripande historien om hennes man och de skeenden som ledde till hans nuvarande skick. Försiktigt undrar hon om rollpersonerna vill hjälpa henne att återfå sin man. Om rollpersonerna svarar nej kan detta miniäventyr rivas itu men i annat fall säger Maria att endast skogshäxan kan bryta förtrollningen och enligt en gammal sägen kan man locka fram henne genom att elda en hjorts hjärta.

Hjortjakt

Maria föreslår att rollpersonerna genast bör hitta en hjort och säger att de kan söka upp henne i skogshuggarlägret, som ligger ca 1 km i nordlig riktning från gläntan, om det är något de behöver eller undrar över. Att hitta en hjort visar sig dock vara svårare än man kan tro men ett lyckat användande av någon av färdigheterna JAGA eller SPÅRA avslöjar spår som tycks komma från en hjort vilka leder in i en mystisk grotta. Spåren tillhör dock en blodtörstig mankora som skoningslöst går till anfall mot nyfikna rollpersoner. Denna lejonliknande best slåss till sista blodsdroppen.

Mankora

TKP 95 • SB 1T6
Utför två av följande attacker per SR:
Bett FV 10 1T10 + SB, Klor FV 6 1T8 + SB
Svansklubba FV 13 2T6 + SB

Hur mycket rollpersonerna sedan letar kommer de inte att finna någon hjort och deras enda val tycks vara att uppsöka Maria.

Skogshuggarlägret

I lägret, som består av tre tältliknande byggnader, huserar Eldar, Maria och 12 skogshuggare. När rollpersonerna an-länder håller man som bäst på att tillaga en hjort (!) och nu gäller det för rollpersonerna att på något smart sätt få tag på dess hjärta. Både Eldar och hans mannar är dock väldigt misstänksamma mot främlingar och vredgas lätt om någon för den ”döde” Bjarne eller skogshäxa på tal. Om det är via stöld, lögner, tvekamp, klirrande guldmynt eller Marias hjälp bör rollpersonerna i alla fall lyckas lägga beslag på hjärtat.

Eldar & Skogshuggarna

Attack 9 • Parering 9 • TKP 60
Handyxa (1T8+2) • Tjockt tyg RV 2

Skogshäxan

Rollpersonerna måste utföra den mystiska hjärteldningsritualen på en enskild plats för att skogshäxan skall uppenbara sig. Skogshäxan visar sig vara en vacker kvinna med ett långt blont hårsvall som delvis skyler hennes annars nakna kropp.

Hon är en tidlös varelse, uppfylld av naturens alla krafter och kan varken skadas eller skrämmas. Hon talar lugnt till rollpersonerna och säger sig veta deras ärende. Hon lovar att bryta Bjarnes förtrollning när yxornas hugg varit tysta i två dagar. Om avverkningen återkommer skall samtliga skövlare förvandlas till skogens träd. Lika plötsligt som hon dök upp försvinner hon sedan in bland skogens löv.

Förhinder

Det finns flera olika sätt för rollpersonerna att se till att skogshuggarna låter yxorna vila och här nämns några tänkbara:

- Berätta sanningen för Eldar (Krävs ett lyckat slag med färdigheten ÖVERTALA)
- Förstöra samtliga arbetsredskap (De förvaras i ett speciellt tält)
- Våld/kidnappning (Om någon av skogshuggarna skadas svårt eller försvinner)
- Magi/Skådespel (Skogshuggarna är väldigt vidskepliga och blir lätt skrämda)

Om rollpersonerna lyckas hindra vidare skogsavverkning bryts Bjarnes förtrollning och han återvänder till lägret, tackar hjärtligt rollpersonerna och beordrar genast att avverkningen skall flyttas till en annan del av skogen. Äventyret är nu avslutat och om rollpersonerna lyckades befria Bjarne från hans tillvaro som träd utan att använda våld belönas de med 15 ÄP. Användes däremot våld erhålles endast 5 ÄP.



Kampen om Vrakgodset

Av Jörgen Karlsson

Bakgrund

Människorna som levde kring kusten hade i alla tider ansett att det var deras uråldriga rätt att skörda vrak som hade strandet efter landets kuster. Det gods som plundrades kunde göra de fattiga människorna till förmögna män. Dock är det inte ofarligt att skörda det havets vredgade gudar låtit slunga upp på stränderna. En person som tror sig ha gjort ett gott fynd kan lätt finna att någon annan som kommit senare till vraket gör anspråk på delar eller hela bytet. Detta kunde leda till att fiskare och bönder slog ihjäl varandra i kampen om de nyvunna rikedomarna...

Inledning

När äventyret börjar befinner sig rollpersonerna i den lilla fiskebyn Miklavik. Ett kraftfullt oväder har tvingat rollpersonerna att söka skydd för natten på värdshuset "Elmseld". Nästkommande morgon finns förutom rollpersonerna de båda bröderna Egil och Geirr Finngrimsson på värdshuset. De har precis hunnit beställa sitt morgonmål från värdshusvärden Oddvar när dörren till värdshuset slås upp. In kommer en dyblöt och anfådd träl som rusar fram till de båda bröderna.

››Ett långskepp har strandat cirka två fjärdingsvägar uppför kusten. Det är fullt av skatter och gods. Jag såg det sjä...‹‹

Längre än så hinner inte trälen berätta innan han får sig en örfil av Geirr samtidigt som han väser till honom att prata tystare. Efter en stunds viskande betalar bröderna för sitt morgonmål och lämnar värdshuset. De har tydligen fått bråttom.

Spelledaren bör nu informera spelarna att det i landet är fritt fram att plundra vrakgods. Den som kommer först till vraket kan tillgodogöra sig alla rikedomar. Detta är kunskap som rollpersonerna vet om. Detta bör få rollpersonerna ivriga att ge sig iväg till skeppet. Om de är helt ointresserade kan spelledaren låta en jättevåg skölja in över Miklavik som dränker alla rollpersoner.

Färden till långskeppet

När rollpersonerna börjar sin färd till långskeppet har det precis slutat regna. Långskeppet befinner sig cirka fem kilometer uppför kusten så det är bara för rollpersonerna att följa stranden för att komma fram. Inget av intresse kommer att ske på färden till långskeppet.

Långskeppet

Det en gång så storslagna långskeppet ligger nu som ett sönderhackat vrak på stranden. Tydligen har gårdagens oväder och förrädiska rev gått hårt åt båten. Den enda av långskeppets besättningsmän som inte slungades i havet är styrmannen Olaf Krabbe. Han klarade sig genom att med sina sista krafter surra sig fast vid masten. En stund innan rollpersonerna kommer till vraket lyckades han befria och beväpna sig själv. Olaf tänker inte låta några plundrare få tag på det som rätteligen tillhör Stormehansan.

När rollpersonerna kommer till vraket syns ingen av bröderna Finngrimsson till. De hinner prata en stund med Olaf innan bröderna dyker upp tillsammans med ytterligare tre manliga släktingar som heter Gorm, Orm och Hafgrim. När de får reda på att styrmannen har överlevt skeppsbrottet vill de dräpa honom så att Stormehansan inte kan göra några anspråk på lasten.

Valet

Nu måste rollpersonerna göra ett val, antingen försvarar de Olaf mot släkten Finngrimsson eller så hjälper de till att dräpa honom. Oavsett vilket val rollpersonerna gör kommer den kraftigt försvagade Olaf att strida till sista blodsdroppen.

Om rollpersonerna ställer sig på Olafs sida kommer Finngrimssönerna att försöka dräpa dem och de strider tills tre av dem är i ostridbart skick. Efter striden tackar Olaf rollpersonerna för att de räddade honom och han lovar att belöna dem med 100 silverstycken var när han fraktat skeppets last tillbaka till Stormehansan.

Om rollpersonerna dräper Olaf kommer Finngrimssönerna att anfalla rollpersonerna vid första bästa tillfälle. De tänker inte dela eventuellt vrakgods med utbölingar.

Om både Olaf och Finngrimssönerna är dräpta kan rollpersonerna göra vad de vill med vrakgodset. Väljer de att frakta tillbaka det till Stormhansan kommer de att få 10% av värdet i belöning. Väljer de att behålla vrakgodset måste de sälja det på svarta marknaden för Stormehansan håller utkik efter sitt rättmätiga gods. Oförsiktiga rollpersoner kan råka illa ut om Stormehansan får reda på att rollpersonerna plundrat deras skepp men det är en helt annan historia...

Finngrimssönerna

Egil	Attack 10/8 • Parering 10 • TKP 48 Huggsabel (2T8) • Läder RV 3
Geirr	Attack 12 • Parering 10 • TKP 56 Långspjut (3T6) • Läder RV 3
Gorm	Attack 8/8 • Parering 8/5 • TKP 44 Huggsabel (2T8) • Tyg RV 2
Orm	Attack 15 • Parering 3 • TKP 64 Skäggyxa (3T6+1) • Ringbrynja RV 6
Hafgrim	Attack 7 • Parering 8/6 • TKP 58 Klubba (1T8+1) • Tyg RV 2

Styrmannen

Olaf	Attack 12/8 • Parering 8 • TKP 20* Huggsabel (2T8) • Nitat läder RV 4 **Normalt 74.*

Vrakgodset

Långskeppet har följande gods som klarat sig i stormen: 4 tunnor öl (värde 500 sm/st), 6 lådor råg (värde 300 sm/st), 7 huggsablar (värde 200 sm/st), 3 stora sköldar (värde 85 sm/st), 10 par höga läderstövlar (värde 24 sm/par), 25 st trähinkar (värde 8 sm/st) & 1 järngryta (värde 31 sm).

Äventyrspoäng

Individuella poäng	
Rollpersonen överlevde äventyret	5 ÄP
För varje dräpt Finngrimssonare	2 ÄP
Rollpersonen dräpte Olaf	-5 ÄP
Spelarens rollspelsprestation	1-10 ÄP

Bortbytingen

Av Mikael Sundvall

Bakgrund

Ända sedan han som barn bevittnade hur hembyn skövlades till marken av en stam skogstroll hade Leppe närt ett brinnande hat mot allt vad troll hette. Att yrkesvalet skulle falla på trolljägare förvånade ingen och under många år red han land och rike runt för att med svärd i hand få utlopp för sin vrede. Många var huvudena som rullade under hans fötter men hatet tycktes rinna från en outsinlig källa. När Leppe som trött man i medelåldern rotade sig i den lilla fiskebyn Fidhult tillsammans med hustrun Sofia förvånades han över att varken byaåldermannen eller någon av byborna uppfattade den närboende trollstammen som något hot.

Man resonerade som så att så länge man lämnar trollen ifred blir man också själv lämnad ifred. Men ödet skulle visa sig stå Leppe bi. Under en vandring i skogen fann Leppe ett övergivet trollbarn och blind av vrede tog en fruktansvärd plan form i hans förmörkade sinne. En sen kväll böt han i smyg ut sina grannars nyfödda barn mot det vedervärdiga trollbarnet. Människobarnet lät han Sofia gömma undan medan han själv hånskrattande satte sig ned för att invänta det oundvikliga. Nu fanns inget annat val för byborna än att anfalla trollstammen i ett försök att återta det kidnappade människobarnet.

Inledning

Rollpersonerna befinner sig i den lilla fiskebyn Fidhult där de tagit in på värdshuset ”Nätets riklighet” när en grupp äldre herrar ber att få slå sig ner vid deras bord. De presenterar sig som byaålderman Frej med närmaste män och säger sig behöva rollpersonernas hjälp. Frej berättar den skakande berättelsen om hur Harvid och Laponias barn en morgon var utbytt mot ett troll, en bortbyting. Vidare förtäljer han att det måste vara trollstammen i Trollbergen som ligger bakom barnbytet. Om rollpersonerna är villiga att åta sig uppdraget att återhämta människobarnet kommer de belönas med 500 SM var. I första hand råder han dem att försöka byta tillbaka barnen och om inte det tycks fungera måste nog svärdet få tala. Till sin hjälp får de också den enda Fidhultsbon som frivilligt anmält sig till uppdraget, den gamle trolljägaren Leppe.

Leppe

Attack 11/9 • Parering 10 • TKP 64
Slagsvärd (2T8+2) • Nitat läder RV 4

Färden till Trollbergen

Trollbergen är belägna ca tre mil nordost om Fidhult och färden går genom ett kuperat skogslandskap. Leppe underhåller rollpersonerna med historier från sin tid som ”trolldräpare” och det verkar nästan som att han ser fram emot mötet med trollen. Trollbarnet skriker och bits under merparten av resan och när det är dags att slå läger för kvällen föreslår Leppe att man borde ge det en smäll i huvudet för att få lite sömn.

Trollbergen

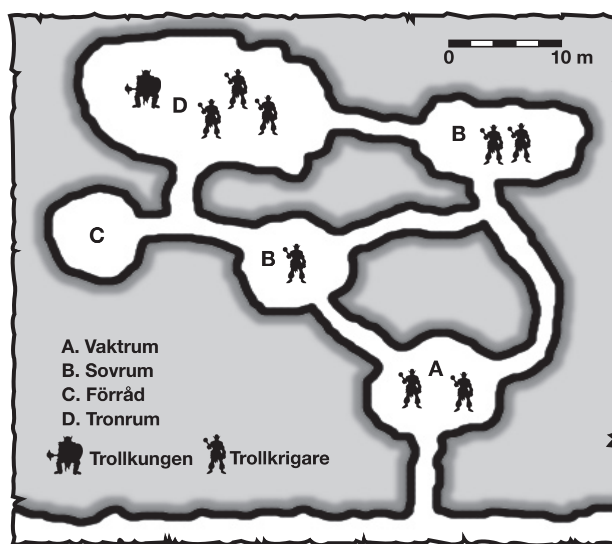
När rollpersonerna anländer till Trollbergen letar Leppe, som gammal trolljägare, snabbt upp en grottöppning som han med säkerhet hävdar är trollstammens boning. I grottan är det becksvart och rollpersonerna måste använda sig av facklor om de bestämmer sig för att gå in. Vidare omintetgörs alla former av fredliga förhandlingar antingen av trollen, som inte alls är intresserade av något trollbarn, eller Leppe som endast är intresserad av att låta svärdet tala. Rollpersonernas besök i trollgrottan kommer med all säkerhet således att avlutas i ett blodbad. Om någon lyckas med färdigheten FINNA DOLDA TING i tronrummet finner denne en dold skatt i kungatronen bestående av 128 GM, 55 SM, 712 KM och diverse ädelstenar värderade till 3500 SM.

Gråtroll

Attack 9/6 • Parering 8 • TKP 64 • SB 1T6
Klubba (1T8+1) • Hud RV 2

Särke, trollkung

Attack 14/12 • Parering 10 • TKP 74 • SB 1T6
Morgonstjärna (2T6+3) • Hud RV 2



Färden hem

Efter att ha rensat upp i trollgrottan utan att finna något barn återstår bara att färdas tillbaka till Fidhult. Trots misslyckandet tycks Leppe (om han fortfarande lever) mer än väl nöjd med ”äventyret”. Under natten vaknar en av rollpersonerna av att Leppe pratar i sömnen:

››De fick allt vad de tål... de nesliga trollen... zzzzz...Trollbarnet var verkligen en bra idé...zzzz....Hi Hi Hi...‹‹

Om Leppe konfronteras med vad rollpersonen hört blossar genast hans vrede upp och om inga andra Fidhultsbor är närvarande vid konfrontationen försöker han tysta rollpersonerna för gott.

Avslutning

När rollpersonerna återvänder till byn utan barn möts de av en nedstämd delegation. Byaåldermannen tackar dem ändå för ett gott arbete och betalar deras ”lön”. Om rollpersonerna avslöjar komplotten för byborna återfinns dock människobarnet och Leppe och Sofia förvisas från byn.

Äventyret är nu slut och följande poäng kan delas ut:
Rollpersonerna avslöjade komplotten (20 ÄP)
Rollpersonerna avslöjade inte komplotten (10 ÄP)
Rollpersonerna dräpte Leppe istället
för att låta byborna döma honom (-5 ÄP)

Brodern som slutade hälsa på

Av Mikael Sundvall

Bakgrund

Förutom att de var bröder var Fjalar och Oke bästa vänner. Trots att de bodde två mil från varandra brukade de ses flera gånger varje vecka. När den 15 år äldre Oke blev så pass gammal att han inte längre orkade företa sig färden till sin broder eller uträtta de tyngre hushållsbestyren var inte Fjalar sen att hjälpa till. Besöken utökades och varannan dag begav sig Fjalar till Okes gård för att hjälpa till i det dagliga arbetet och dela gamla minnen med sin skröpliga broder. Men så en dag upphörde plötsligt besöken och Oke blev förfärad. Ensam och isolerad i sin stuga kunde han nu bara vänta på att en hjälpsam vandrare skulle råka passera honom för att bistå honom i hans nöd. Sanningen bakom Fjalars uteblivna besök är att ett ondsint skogsrå, kallad Blomfagra, fattat tycke för den stackars mannen. Med hjälp av ett magiskt halssmycke har hon tagit kontrollen över Fjalar, flyttat in i hans stuga och njuter nu av en personlig slav som lyder hennes minsta vink.

Inledning

Rollpersonerna befinner sig på en resa genom ett soligt slättlandskap någonstans i Trudvang. Det var två dagar sedan de passerade någon gård och när de får syn på en röd liten stuga där hemtrevlig rök puffar ur skorstenen blir de genast nyfikna. I stugan bor Oke och när han får syn på rollpersonerna blir han överlycklig. Trots att rollpersonerna tycker att han verkar lite gaggig kan de inte låta bli att röras av hans historia om brodern han inte sett på tre veckor. Oke är rädd att trollen tagit honom och med tårar i ögonen ber han rollpersonerna undersöka vad som hänt. Det enda han kan erbjuda som tack för hjälpen är lite gårdsodlad tobak.

Färden till brodern

Den landsväg som för rollpersonerna mot Fjalars stuga leder efter någon kilometer in i en stor skog. Efter en mils vandring i den dunkla skogen hör de plötsligt ljud som av stridslarm längre fram på vägen. Det visar sig vara köpmannen Sune Svartensköld som attackeras av sex skogstroll och om ingen ingriper nedgörs han och hans vagn plundras av trollen.

Skogstroll

Attack 9 • Parering 7 • TKP 35 • SB -
Klubba (1T8+1)

Om Sune räddas visar han sin tacksamhet genom att låta rollpersonerna få två valfria varor från hans köpmannavagn. I vagnen finns nio tennflöjtar, två kortsvärd, tre handyxor, fem mantlar, fem par stövlar, tre sidenklänningar, sju små tunnor öl, en spegel, sex påsar med kryddor och tre vackert utsirade brädspel. Sune fortsätter sedan sin färd i motsatt riktning mot rollpersonernas färdmål.

Fjalars stuga

Rollpersonerna kommer strax efter mötet med Sune fram till den skogssjö Oke berättade om i sin vägbeskrivning och ser därefter en smal stig som viker av från huvudvägen. De ser dock inte den skylt som enligt Oke skulle stå vid vägkanten. Följer de skogsstigen i ca 1 km öppnar skogen upp sig i en stor glänta och där finns en liten gård med tre byggnader (boningshus, djurstall och förråd) samt ett mindre åkerfält. En lång och mager man håller som bäst på att plöja åkern med hjälp av en oxe. Om rollpersonerna frågade Oke hur Fjalar ser ut känner de genast igen mannen på fältet i Okes beskrivning.

Fjalar befinner sig i ett drömliknande tillstånd och ger endast ifrån sig muttrande och hotfulla ljud om man försöker kommunicera med honom. För att ytterligare öka mystiken ser rollpersoner som lyckas med ett FINNA DOLDA TING-slag något som glimmar till i ett dike vid gårdsplanen. En närmare undersökning visar delar av en krossad spegel och en skylt med texten ”Fjalar Bondfaste”.

Plötsligt öppnas dörren till boningshuset och en vacker kvinna visar sig. Hon presenterar sig artigt som Blomfagra, fru till Arvid (pekandes på Fjalar) och undrar om hon kan hjälpa rollpersonerna med någonting. Kvinnan är klädd i en enkel klänning och bär ett halssmycke i form av en snäcka.

Hennes skönhet är så stor (i alla fall om man inte ser hennes kosvans) att alla rollpersoner som inte klarar att slå ett normalt INT-slag aldrig kommer att kunna skada eller tro henne om något ont. Spelledaren bör informera de drabbade i enrum om deras känslor för den vackra kvinnan så att de sedan kan fortsätta rollspelandet i hemlig vetskap om detta.

Blomfagra försöker på ett trevligt sätt få rollpersonerna att lämna gården så fort som möjligt. Vidare är hon en mästare på att bortförklara eventuella märkligheter med gården och sin ”make”, som hon säger sig ha varit gift med i tolv år. Om rollpersonerna i sin jakt på sanningen börjar uppträda hotfullt är hon dock inte sen att ta Fjalar och hans yxa till hjälp.

Fjalar

Attack 9 • Parering 9 • TKP 55 • SB 1T3
Handyxa (1T8+2)

Att bryta förtrollningen

Det finns tre sätt att bryta Fjalars förtrollning:

1. Hålla upp en spegel (vilken kan fås av Sune) framför Fjalar. Detta är anledningen till att Blomfagra krossat gårdens alla speglar.
2. Förstöra det snäckhalsband som även Fjalar bär (dock dold under sin tunika). Att förstöra Blomfagras halsband resulterar endast i att hon blir mycket arg.
3. Använda våld mot Blomfagra. Blomfagra kan skadas likt vilken varelse som helst (KP: 40) och om hon dör bryts förtrollningen.

När förtrollningen bryts försvinner Blomfagra i en rökpuff och Fjalar lösgör sig ur sitt drömliknande tillstånd. Han vill genast besöka sin broder och de återförenas i en tårdrypande slutscen.

Rollpersonerna kan klappa sig för bröstet och motta 12 ÄP om de bröt förtrollningen utan att använda våld mot Blomfagra. Användes våld erhålles endast 7 ÄP. Räddades Sune från trollen erhålles ytterliggare 5 ÄP samt för gott rollspelande fås 1-10 ÄP.

Berättelsen om Tvagfrillan

Av Mikael Sundvall

Bakgrund

Från skogens mörker hade han med åtråns blickar länge vakat över den byggnad där glädjens skratt ekade långt in i natten. Alla de små vackra människokvinnorna som kväll efter kväll tog emot trötta vandrare som sökt sig till denna ensliga plats. Det var inte rättvist. Varför skulle han inte få ta del av alla de munsbitar som så många andra män fick smaka på? Varför skulle han tvingas till ett liv i ensamhet? Han var ett troll och visst var han ful men rätten till en kvinna skulle ingen kunna förvägra honom. Ingen. Med bestämda steg tog han så en kväll mod till sig och gick fram mot husets port för att knacka på.

Inledning

Rollpersonerna befinner sig i tvaghuset ”Tvagfrillans sälta”, en ensligt belägen inrättning på gränsen till den outforskade vildmarken. När äventyret börjar sitter de i varsin badbalja komplett med smärt tvagfrilla skrubbande deras svettiga axlar och samlar kraft inför kommande äventyr. Plötsligt bryts den avslappnande stämningen av att en märkbart uppskrämd frilla kommer in i tvagkammaren. Med fasa i rösten riktar hon sig till rollpersonerna och säger:

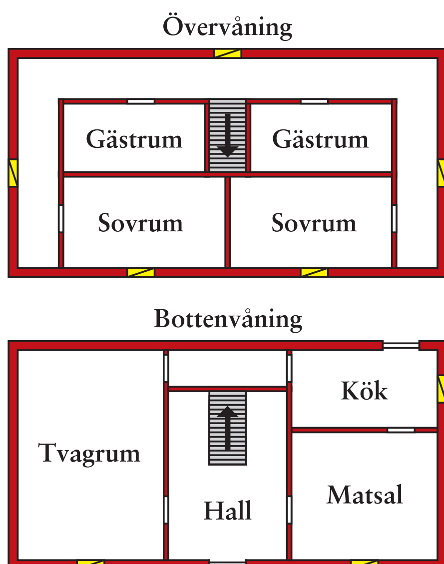
››Det står ett troll utanför ytterdörren. Han säger att han heter Snorhase och vill ha ett bad. Vad ska jag göra?‹‹

Innan rollpersonerna fattar sitt val bör du som spelledare informera dem om att förutom en annan gäst (Dragvald) är de helt ensamma i huset med dess sju tvagfrillor. Vidare har de all sin utrustning i ett gästrum på övervåningen.

Belägring eller baddags?

Om rollpersonerna anser att trollet inte bör släppas in inleds en beslutsam belägring från dennes sida. Snorhase försöker ta sig in i huset till varje pris och använder både våld och list. Vidare får han oväntad hjälp av den fege Dragvald som är så rädd för trollet att han mycket väl kan tänka sig att öppna ytterdörren eller på annat sätt ”förråda” rollpersonerna i hopp om att Snorhase skall skona hans liv. När han väl lyckas ta sig in i huset letar han genast upp första bästa frilla, som råkar vara den vackra Såpa, tar henne under armen och beger sig ut i skogens mörker.

Om Snorhase tillåtes inträde till badinrättningen alternativt tar sig in med våld och inte anser rollpersonerna vara något hot tvingar han tvagfrillorna att bada honom. Under tvagningen, som förövrigt inte tycks få hans kväljande aslukt att mildras, är han hela tiden beväpnad med sin jättelika stridshammare och håller noga uppsikt över påhittiga rollpersoner. Efter avslutad tvagning tar han sedan Såpa under armen och försvinner skrattande ut i natten.



Trolljakt

Tappra rollpersoner ger sig givetvis ut på jakt efter den kidnappade frillan. När morgonen börjar ljusna leder ett lyckat slag med FINNA DOLDA TING eller SPÅRA till att man finner spår av trollet samt smycken som Såpa strött ut längs färden. Spåren leder efter några kilometer till en mossbeklädd bergskulle där hjärtskärande gråt kan höras ur en grottöppning. Om rollpersonerna inte lyckas finna spår efter kvinnoförövaren och dennes byte kommer tvagfrillan aldrig mer att återfinnas. Vad som blev hennes fruktansvärda öde kan endast Trudvangs skalder gissa sig till när de besjunger hennes sorgefyllda saga.

Upplösning

I grottan, som är Snorhases hemvist, hålls den gråtande Såpa instängd i en stor bur. Snorhase beklagar sig över hennes evinnerliga ”brölande” och ber rollpersonerna ta med henne tillbaka. Det här med tvåsamhet var visst inte så roligt ändå. För rollpersonerna återstår bara att eskortera Såpa tillbaka till hennes oroliga arbetskamrater. Som belöning för den hjältemodiga räddnings-aktionen erbjuder tvagfrillorna dem gratis tvagning för alla årstider närhelst de passerar deras hus.

Rollpersonerna erhåller 15 ÄP för undsättningen av Såpa samt ytterliggare 2 ÄP om de läxade upp Dragvald.

Spelledarperson: Snorhase

Snorhase är ett jättelikt troll med ett utseende som till och med får hans egna att rynka på näsan. Till sin läggning är han både lömsk och våldsam. Om Snorhase bedömer att rollpersonerna är farliga krigsmän använder han sin list för att nå sitt mål. I annat fall hotar han dem med råstyrka och tvekar inte att dräpa den som står i hans väg. På grund av den asluktande odör som Snorhase sprider kring sig måste personer som befinner sig i samma rum som honom lyckas med ett PSY-slag. Ett misslyckande leder till gravt illamående och –5 på alla färdigheter under 30 minuter. Vidare är Snorhase immun mot alla former av magi då han som barn välsignades av en mystisk trollpacka.

Snorhase

Attack 14/12 • Parering 12
TKP 94 • SB 2T6
Stridshammare (2T6) • Tjockt tyg RV 2

Trältider

Av Mikael Sundvall

Bakgrund

Godsherre Smärgel hade alltid behandlat gårdens trälfamilj bra. Han tyckte så mycket om dem att han frigav fadern i familjen, Stampe, på dennes fyrtioårsdag med löfte om att resterande familjemedlemmar också skulle friges om ett år. Stampe prisade sin forne ägare för hans beslut och lika mycket för att hedra honom som att han vill stanna med sin hustru och deras två barn valde han att vara kvar i sin herres tjänst. I vetskapen om att frihetens dag närmade sig var trälfamiljen lyckligare än aldrig förr.

Ödet ville sig dock inte bättre än att precis på dagen när trälkedjorna skulle brytas runt deras halsar anlände ett tiotal män till gården. Det var patron Ragnar Drake som tillsammans med sina hirdmän sökt upp godsherre Smärgel för att utmana honom i envig för att reda ut en gammal oförrätt. De två männen möttes så vid lunchtid i en vild och utdragen batalj som avslutades med att Drakes svärd borrade sig djupt in i Smärgels huvud. Enligt lag tillföll därmed all Smärgels egendom patron Drake. Stampe visade förtvivlat det brev undertecknat av Smärgel som bevisade att hans hustru Ulvhilde och sönerna Rask och Snor från och med denna dag var fria. Drake hävdade att brevet var en förfalskning och lät sina mannar bryskt jaga iväg Stampe. Följet lämnade sedan gården och Stampe, nu svårt sårad, kunde bara gråtande se hur hans familj fördes iväg.

Den sårade trälen

Rollpersonerna befinner sig (som vanligt!) på färd genom Trudvangs frodiga skogar när de kommer till en större gård där en oroväckande tystnad råder. De kan varken se trälar ute på åkerfälten eller djur i hagarna. Efter några minuter bryts tystnaden av suckande ljud från ett dike vid vägens kant. I diket ligger den svårt sargade Stampe och om rollpersonerna förbarmar sig över honom och hans sår berättar han sin sorgliga historia för dem. Han tror att följet med hans familj är på väg till staden Holtbrynja, en dagsmarsch från gården, där Drake säkerligen kommer avyttra familjen på den stora trälauktionen som hålls fyra gånger varje år.

Om någon hinner köpa familjen innan deras frihet bevisats kan köparen hävda att affären gjordes i god tro och ett fortsatt liv i träldom skulle följa. Kanske känner någon av rollpersonerna Stampe sedan tidigare eller så rörs de så av hans berättelse, men mötet bör i alla fall sluta med att rollpersonerna med frihetsbeviset i hand sätter efter Drakes följa för att låta rättvisan segra.

Att förfölja en drake

Drakes följe begav sig av från gården tre timmar innan rollpersonerna anlände och följer, precis som Stampe antog, den väg som leder till Holtbrynja. Om rollpersonerna inte färdas alltför långsamt kan de på kvällen se ljuset av en lägereld en bit in i skogen från landsvägen. Elden tillhör Drake och hans följe och om rollpersonerna smyger fram kan de totalt räkna till 14 personer (sex hirdmän, fyra träljägare, Ragnar Drake och trälfamiljen).

Det bör vara mycket svårt att försöka sig på en räddningsauktion vid detta tillfälle då minst två mannar håller vakt under hela natten och trälfamiljen är ordentligt surrade runt ett träd. Om rollpersonerna på något mirakulöst sätt lyckas befria dem eller väljer att träda fram för att bevisa trälarnas frihet kommer Drake och hans mannar att skoningslöst försöka nedgöra dem.

Trälauktionen i Holtbrynja

Vid lunchtid följande dag når sällskapet Holtbrynja som visar sig vara en stor stad med höga byggnader i sten. På grund av den stundande auktionen är det ovanligt mycket liv och rörelse i staden och rollpersonerna får nästan armbåga sig fram för att kunna ta sig fram på de kullerstensbelagda gatorna. Vid torget är trälauktionen i full gång och rollpersonerna uppskattar att trälfamiljen kommer att auktioneras ut inom två timmar.

Att försöka övertyga auktionsförrättaren med hjälp av frihetsbrevet om familjens tillstånd är mycket svårt då denne främst är intresserad av auktionsvinsten och hävdar att beviset uppenbart är förfalskat. Vidare försvåras situationen ytterliggare av att Drake låter sända ut sina träljägare för att hota rollpersonerna till tystnad om de försöker avslöja sanningen om trälfamiljen. Om strid utbryter tillkallas stadsvakten för att gripa de inblandade.

Endast en plädering från auktionspodiet inför folkmassan (där Drake inte vågar ingripa) och ett lyckat slag med ÖVERTALA kan återge trälarna deras frihet. Om rollpersonerna är väldigt rika kan de naturligtvis själva lägga bud på trälfamiljen och sedan återge dem dess frihet. En träl säljs normalt för ungefär 3500 SM.

Borgmästarens audiens

Då frigivningsförsöken säkerligen går dåligt tipsar en godhjärtad man rollpersonerna att borgmästaren nog är den enda med makten att hinna reda ut detta. I borgmästarens residens finner dock rollpersonerna en kö på nio personer som var och en skall framföra ett ärende för borgmästaren att ta ställning till. Mot bakgrund av att tiden är knapp förstår rollpersonerna att de på något sätt måste komma förbi kön. Om rollpersonerna berättar om det brådskande ärendet för personerna i väntrummet eller ger dem varsitt guldmynt kommer de att få gå före i kön. Otrevligheter och hot leder endast till att rollpersonerna slängs ut.

Väl inne hos borgmästaren förstår han genast allvaret i situationen och om trälarna inte hunnit auktioneras ut avbryter han auktionen och fängslar Drake i fall bevis om hans neslighet föreligger. Trälfamiljen får sin efterlängtade frihet och äventyret är avslutat.

Om rollpersonerna befriade trälarna med hjälp av frihetsbrevet belönas de med 15 ÄP. Befriades de med våld eller pengar belönas de endast med 5 ÄP. Om uppdraget misslyckades erhåller de 1 ÄP för deras goda vilja. Vidare erhålls 5 ÄP om Drake fängslas.

Ragnar Drake

Attack 10/7 • Parering 8 • TKP 64
Slagsvärd (2T8+2) • Nitat läder RV 4

Träljägare

Attack 11/9 • Parering 10 • KP 40
Dolk (1T6+2) • Läder RV 2

Hirdman/Stadsvakt

Attack 10 • Parering 7 • TKP 55
Hillebard (4T6) Nitat läder RV 4

Jättejakten

Av Franz Ung

Bakgrund

Om Trudvangs skygga halvlängdsmän finns inte mycket berättat. Dock har en särskild halvlängdsman på senare tid blivit mycket ryktbar och uppmärksammad, nämligen Knoppe Mossmage, den berömda bestiarien. Han har under sin livstid studerat många av Trudvangs sällsamma varelser, och fler lär det bli. Just nu har Knoppe hört sägner berättas om ett storvuxet, mystiskt folkslag som i sagorna omnämns som jättar.

Ingen levande människa verkar ha sett en jätte på nära håll, men vissa påstår sig ha sett siluetter av gigantiska varelser som klampat omkring i skogen och fått marken att skaka. Sådana historier avfärdas av vanligt folk som rent skrock, men Knoppe anar dock att det ligger mer sanning bakom ryktena än vad folk tror. Han har därför bestämt sig för att anlita en expedition för att ge sig av till en skog där jättar sägs leva och fånga en av dessa.

Dock har Törne Barktunga, en annan halvlängdsmansbestiarie som är Knoppes värste rival, hört talas om Knoppes expedition, och han har ordnat en egen expedition och svurit att hitta en jätte före Knoppe.

Inledning

Äventyret tar sin början på värdshuset Skogsstubben, vilket ligger nära beläget till skogen dit rollpersonerna senare kommer att bli utskickade på uppdrag. Rollpersonerna befinner sig av en eller annan anledning på värdshuset, och blir där anlitade av Knoppe Mossmage att bege sig ut i skogen och infånga en jätte innan hans rival Törne Berktunga hinner före. Belöningen för detta bli 25 guldmynt var, samt att rollpersonerna kommer att omnämnas i Knoppes bestiarium.



Förhoppningsvis accepterar rollpersonerna uppdraget. Dock råkar en utbygdjägare som jobbar för Törne och befinner sin på värdshuset höra rollpersonerna och Knoppe planera expeditionen, och ger sig genast av till skogs för att framföra nyheterna till Törne.

Att hitta jättarnas boning

Mycket riktigt lever det jättar i denna skog, nämligen en fullvuxen jätte vid namn Krakur och hans bebis som har sin bosättning i en jättelik grotta som finns i skogens mitt. Det är en omöjlighet för rollpersonerna att på egen hand hitta jättarnas grotta, och de tvingas därför irra omkring i skogen i dagar utan att finna minsta spår efter någon jätte. På den fjärde dagen finner dock rollpersonerna en sårad skogstomte. Tomten har brutit ena benet och ligger och kvider, och för att spjäla hans ben krävs det att rollpersonerna lyckas med ett slag på Första Hjälpen. Tomten tackar då rollpersonerna för hjälpen och frågar sedan vad de gör i skogen. Om rollpersonerna berättar om sitt uppdrag säger tomten att han vet vart jättefamiljen har sin grotta, och att han kan visa dom till den som tack för hjälpen.

Jättarnas boning

När rollpersonerna anlänt till grottan beger sig tomten iväg. Gör rollpersonerna något väsen av sig utanför grottan kommer Krakur utrusande viftandes med nävarna och kräver att rollpersonerna ska lämna tillbaka hans son, annars gör han slarvsylta av dem.

Rollpersonerna blir naturligtvis förbluffade över detta och frågar förmodligen vad jätten menar. Krakur börjar då anklaga rollpersonerna för att ha rövat bort hans som medan han var ute på jakt efter mat. Förhoppningsvis inser rollpersonerna att det är Törne Barktunga och hans män som ligger bakom kidnappningen och förklarar detta för jätten. Krakur lugnar då ner sig och bönfaller rollpersonerna att finna och rädda hans son.



Rollpersonerna accepterar antagligen uppdraget. Om de lyckas med ett slag på Spåra kan se se tydliga spår efter flera människofötter som leder bort från grottan. För att hitta Törnes läger är det bara att följa spåren några kilometer. Om rollpersonerna frågar följer Krakur med rollpersonerna, annars väntar han i grottan.

Törnes läger

Några kilometer bort från Krakurs grotta ligger Törnes läger. Lägret består av 15 expeditionsmedlemmar som turas om att hålla vakt, plus Törne själv. I mitten av lägret sitter Krakurs son inspärrad i en bur som vaktas av tre vakter. Rollpersonerna får själva avgöra hur de ska göra för att befria Krakurs son.

Törnes vakter

Attack 10 • Parering 7 • TKP 38 • SB 1T3
Kortsvärd (1T8+2) • Läder RV 3

Om rollpersonerna har Krakur med sig är det en smal sak att storma lägret och befria sonen, annars är det bästa alternativet att smyga sig in, vilket görs bäst på natten. SL får avgöra vad som är rimligt att rollpersonerna lyckas med, men förhoppningsvis lyckas de på ett eller annat sätt att befria Krakurs son.

Slutet

När rollpersonerna befriat sonen och fört honom till Krakur blir han mycket glad och undrar hur han skall kunna tacka rollpersonerna. Förmodligen ber rollpersonerna då Krakur att följa med till Knoppe, vilket Krakur gärna gör. Knoppe intervjuvar då Krakur om jättarnas levnadsätt, ritar av honom och låter sedan Krakur bege sig tillbaka till skogen med sin son. Rollpersonerna får sin belöning och denna berättalse slutar lyckligt för de som förtjänar det.

Spelledarpersoner

Knoppe: En gammal halvängdsman som har ett brinnande intresse för Trudvangs mystiska varelser. Han är snäll och godmodig, men aningen virrig och glömsk.
Törne: En sniken och slug halvlängdsman som även han är bestiarie och är Knoppes störste rival.

Äventyrspoäng (individuellt)

Rollpersonerna hjälpte skogstomten	5 ÄP
Rollpersonerna befriade Krakurs son	10 ÄP
Rollpersonerna anföll Krakur	-5 ÄP

Hönshuset

Av Anders Jacobsson

Smygetords gård

Mitt ute i vildmarken bredvid ett vagnsspår ligger en liten gård endast bestående av en stuga, ett hönshus, ett utedass, en brunn och en huggkubbe. Stugan är en enkel byggnad med grästak och ved staplat längs med ena kortsidan. Hönshuset är byggt på pålar så att själva byggnaden ligger en halvmeter över marken och även om dörren ovan den korta stegen är stängd kan kacklandet höras långväga. Utedasset ligger på baksidan, luktar bedrövligt och den som vågar beträda det blir både bemött av flugor och kan lägga märke till väggristningen ”kärringar sitta och karlar stå”. Brunnen är helt enkelt ett hål i marken med ett överlagt trälock med en snörad trähink bredvid. Huggkubben är välanvänd och i den sitter en vedyxa. Smygetord bor på gården med sin hustru Talldis. Smygetord är en gammal jägare med skojfriskt humör, påtagligt dryckesbehov och ett fast handgrepp. Han har bara tänder på ena sidan käken, hans hår har blivit grånat och han saknar vänster tumme då han råkade hugga av den med yxan när han högg ved för ett par år sedan. Han bjuder gärna förbipasserande på öl och ägg, för att snacka om allt möjligt. I princip allt han säger omvandlas till roliga historier eller grova skämt om hans hustru. Talldis är en knubbig gammal gumma med märkbar behåring på överläppen. Hon har bemästrat talangen att smacka med läpparna och är snarare mer återhållsam i sitt sätt när Smygetord agerar som en spellevink.

När rollpersonerna kommer till gården är Smygetord ute och har precis matat hönsen. Rollpersonerna har rest lång väg och är både trötta och hungriga. Gubben är först misstänksam och ber dem tala om vem de är: vad de heter, vilka deras fäder är, vem som styr och vem som skickat dem på denna långa färd. Om de kan svara på detta utan några uppenbara lögner så är Smygetord nöjd och bjuder in äventyrarna i stugan. Där får de smaka av både barkbröd och fattig hönsbuljong serverat till mustigt öl. Inne i stugan hänger det rävskinn uppradade längs med väggarna och i en träbur sitter en tystlåten hök. På brasan puttrar en gryta och långbordet har skinnklädda sittbänkar. Något som Smygetord efter ett par stop öl stolt vill visa är det dunkla sovrummet där det på väggarna hänger ett tjog torkade trollskalper. Han kan berätta en och en annan historia om trolljakt. Om någon av rollpersonerna är en söt jänta (eller en alv som liknar en söt jänta) ger gubben bort ett fint armband av rävtänder till denne under kvällen.

Ingen hönefred

När det blir sent så flyttas långbordet undan och lite filtar plockas fram så att rollpersonerna kan få sova invid brasan. Smygetord har vid det här laget berättat att trakten är trollrik och han brukar därför gillra en fälla vid dörren. Precis innanför dörren har han därför arbetat på en fallucka som han låser upp och åter döljer under en matta. Dessutom hänger han upp en brinnande lykta någon meter in i rummet i ett snöre som hänger från en takbjälke. Denna lykta är till för att blända trollen så att de inte ser var de trampar, menar han. När de lägger sig för att sova har hönsen mer eller mindre slutat att kackla ute i hönshuset, men ett par timmar senare vaknar de alla plötsligt upp av ett enormt kacklande, höken börjar vanka av och an i buren och ibland ge ifrån sig ett skriande läte. Det enorma kacklandet fortsätter men försvinner mer och mer då det hela tiden verkar vara färre och färre panikartade höns som kacklar. Smygetord flyger upp och spänner bågen medan han väser att det säkerligen är troll ute i hönshuset. Om spelarna väljer att lämna huset innan gubben så får de se upp så att de inte trillar ner genom falluckan. När de kommit ut är det helt tyst i hönshuset och dörren står på glänt. Smygetord spänner en pil på bågen och ber en av rollpersonerna att slå upp dörren. När detta sker skickar gubben in en pil i hönshuset i brösthöjd. De som lyckas med ett PER-slag hör hur pilen sätter sig i trä.

Smygetord som är i full gång rycker yxan från huggkubben och är på väg in i hönshuset. Om inte rollpersonerna stoppar honom eller redan kastat sig in där så kommer han att slänga sig in i hönshuset med ett vrål. Det kommer dock att bli tyst en lång stund innan hönshusets golv plötsligt går sönder och något faller igenom. Om någon lyser upp ser de att det är gubbens ben som till råga på allt inte rör sig. Vid en närmare undersökning märker rollpersonerna att den del av gubben som fallit igenom hönshusets golv är gjort av sten. Om någon av rollpersonerna istället för gubben springer in i hönshuset så kommer denne endast att se den glimmande blicken från en braskeltupp innan han förvandlas till sten och faller genom golvet. Därefter kommer ett kacklande läte att höras, mer tupplikt denna gång.

Hur rollpersonerna än väljer att tampas med situationen har alla hönsen förvandlats till sten. Blir någon av rollpersonerna eller Smygetord förstenad kan Talldis skrämt berätta att det finns en trollkarl lite mer än en dagsmarsch bort som kanske kan hjälpa till. Trollkarlen heter Galg-Herman och brukar sitta och fiska vid Lekabäcken. Om rollpersonerna väljer att ta hjälp av trollkarlen så behöver de komma tillbaka inom tre dagar för att de förstenade inte ska förbli förstenade för evigt. Galg-Herman är tyvärr måttligt sävligt.

Den fula tuppen

I hönshuset sitter en braskeltupp som alltid känt sig lite ensam och utanför. För ett tag sedan bestämde den sig för att lämna sitt revir för att försöka få svar på vem den egentligen var. När den hörde kacklandet från hönshuset kände den en plötslig gemenskap och bestämde sig för att bosätta sig där. Värden för braskeltuppen finns i Jorges bestiarium s. 21.

Äventyrspoäng (individuellt)

Rollpersonerna dödade braskeltuppen	5 ÄP
Rollpersonen upphävde försteningen	5 ÄP

Slaget om Herskills Kulle

Av Marcus Fredriksson

Bakgrund

För länge sedan slogs anföraren Herskill Tronbarare och hans legion "Den blodröda brigaden" mot de skogsbarbarer som bodde i skogen Ahivil. Herskill och hans mannar var utsända av den lokale baronen som ville hugga ned skogen och för att sedan med det nya virket och malmen ifrån den stenkullen som låg mitt i skogen bygga en ny by. Barbarerna som var i vägen var endast djur i baronens ögon och världen skulle bli en bättre plats om de försvann.

Efter en vecka av gerillaanfall ifrån barbarerna hade den blodröda brigaden tröttnat och bjöd dem till öppet slag på den stora stenkullen, barbarerna antog och tre dagar senare skulle striden äga rum. Slaget var blodigt och det slutade med att både barbarerna och den blodröda brigadens mannar låg döda, kvar fanns endast Herskill och barbarernas schaman Orgyl. Orgyl svor att han och hans mannars själar aldrig skulle lämna kullen förrän Herskill var dödad men det var Herskill som var snabbast och högg det vinnande hugget och schamanen dog. Segerglädjen varade dock inte särskilt länge för kort därefter dog Herskill av blodsförlust.

Det eviga slaget

Herskill och hans mannar blev alla draugar och Orgyl och hans män lever kvar som spöken och än varje natt fortgår ett evigt slag emellan dem, ett slag som aldrig kan vinnas.

Uppdraget

Rollpersonerna befinner sig någonstans ute i vildmarken och söker sig åter till civilisationen efter ett av sina långa äventyr. Allt är frid och fröjd, solen lyser och kamraterna är glada i hågen fåglarna kvittrar och allt är på det hela taget idylliskt. För tillfället befinner de sig i en liten skog vid namn Ahivil och de är alla förstummade av dess skönhet. När de vandrat en bit in i skogen märker de att miljön börjar ändra sig drastiskt. Mitt inne i skogen blir miljön plötsligt stenig och alla tecken på liv försvinner.

Luften känns tung och allt är på det hela taget obehagligt. De har kommit till Herskills kulle. Strax efter att de anlänt till kullen börjar det mörkna och det är dags att slå läger. Under natten kommer de två rollpersoner med starkast Psyke kontaktas, den ene av Herskill och den andre av Orgyl. Både Herskill och Orgyl kommer att berätta sin version av historien om Herskills kulle och vinkla det till sin egen fördel. Båda vill att rollpersonerna skall finna det legendariska svärdet Vithjemsbane och dräpa den andre med det. Vithjemsbane är det svärd som Herskill dräpte Orgyl med. Orgyl tror att man kan bryta förbannelsen om Herskill blir dödad och om han dessutom blir det av hans egna svärd så måste vanäran hålla honomkvar i dimhalls mörka salar. Herskill tror att han inte lyckades få död på Orgyl ordentligt förra gången de möttes och vill nu att rollpersonerna skall göra färdigt jobbet åt honom, dock måste detta ske med hans eget svärd. Både Orgyl och Herskill är väldigt angelägna om att uppdraget skall slutföras innan gryningen men varför berättar de inte.



Valet

Det finns nu fyra alternativ för rollpersonerna. De kan antingen döda Orgyl eller Herskill eller välja att stjäla vapnet för sin egen räkning. De kan också helt enkelt strunta i allt och lämna platsen. Om rollpersonera väljer något av de två förstnämnda alternativen så kommer dessa att beskriva vägen till Herskills gravkammare där äventyret fortsätter. Om rollpersonenrna väljer att stjäla svärdet kommer detta att lösas upp i rök när solens strålar träffar det. Om de väljer att strunta i äventyret slutar det redan här.

Herskills Krypta

Väster om Herskills kulle ligger Herskills krypta. Herskill begravdes här eftersom hans överordnade ansåg att det var endast rättvist att han blev begravd nära sina mannar som inte ansågs vara tillräckligt värdiga för att få en begravning överhuvudtaget. Herskills krypta består av ett litet ovalt rum med en stor sarkofag liknande gravkista i mitten. Rummet är enkelt och helt i polerad sten och väggarna pryds av nidendomska symboler. Kistan är gyllengul och pryds även den av nidendomska symboler. I kistan finns ett skelett iförd en urgammal gyllengul rustning och en hjälm med två demonliknande horn på. I händerna håller skelettet det åtråvärda svärdet.

Så fort rollpersonera tar ifrån skelettet svärdet kommer det att uppenbara sig 6 skelettkrigare som kommer kämpa mot rollpersonerna tills de åter blir dödade. Dessa skelett var Herskills personliga livvakt en gång i tiden och de begravdes under jorden i hans gravkammare för att även skydda honom i döden. När rollpersonerna återtagit svärdet är det bara att välja sida och fullfölja uppdraget.

Om de arbetar för Herskill tar han svärdet och ger dem tillåtelse att ta hans gamla rustning ifrån gravkammaren (magisk rustning, RV 12). Om de arbetar åt Orgyl får de behålla svärdet Vithjemsbane, tvåhandssvärd, 4T6+4, BV 30).

Herskill*

Attack 12/8/5 • Parering 10 • TKP 80
Vapen: Vithjemsbane** 2T8+4 +SB 1T6.
Rustning: Armerad plåtrustning** RV 14.

Orgyl*

Attack 12/5 • Parering 8/5 • TKP 60 • SPI 32
Vapen: Stav** 1T8 • Rustning: Läder** RV 3
Orgyl kan kasta de besvärjelser spelledaren finner passande.

* Herskill och Orgyl är vålnader och tar således bara skada av Vithjemsbane, magiska vapen, magi och böner.
** Dessa vapen och rustningar existerar egentligen inte och försvinner i en rökpuff när dess innehavare dödas.

Skelett

Skelettens egenskaper går att finna i Jorges Bestarium. Alla skeletten är utrustade med plåtharnesk och tvåhandssvärd.

Spöken och draugar

Eftersom det inte är meningen att rollpersonerna skall möta dessa varelser finns de inte beskrivna.

Äventyrspoäng (individuellt)

Rp:na besegrade Herskill eller Orgyl	25 ÄP

Den Vedervärdiga

Av Franz Ung

Bakgrund

För sjutton år sen i den lilla byn Mossebo levde en havande kvinna vars man nyligen blivit offer för en rasande björn i skogen. När kvinnan några månader senare födde barnet visade det sig att barnet var fruktansvärt missbildat. En gigantisk puckel klädde dess rygg, dess ena öga var utåtbuktande och blodsprängt, och dess kropp var förvriden och kläddes av stinkande bölder. Trots detta älskade modern sitt barn, och döpte henne till Tyra, men de övriga byborna skydde barnet, och äcklades över missbildningarna.

Modern gjorde sitt bästa för att skydda Tyra och ge henne en normal uppväxt, men när Tyra var nio år omkom även modern. Tyra fostrades då av byns mjölnare, vilken föraktade Tyra, och visade henne ingen som helst kärlek. På grund av detta, och de övriga bybornas förakt mot henne blev hon en bråkig och besvärlig flicka. Detta gjorde henne ännu mer hatad av byborna, och hon fick öknamnet Den Vedervärdiga. När Tyra var tolv år hade byborna fått nog av henne och jagade ut henne från byn. Tyra flydde då in i skogen där hon hittade en fallfärdig gammal stuga som hon använde som hem. Efter några veckor i skogen upptäckte hon dock en märklig egenskap: Hon hade gåvan att kommunucera med djur, vilket gjorde att hon kunde klara sig i den hårda vildmarken. Fem år senare hade hon tänkt ut en grym hämnd på byborna som behandlat henne så illa…

Inledning

Detta äventyr utspelar sig sjutton år efter att Tyra föddes, och rollpersonerna har av en eller annan anledning kommit till den lilla byn Mossebo. De anländer sent på lördagseftermiddagen, och de har turen att anlända samma helg som byn anordnar en högtidsfest, vilken går ut på att tacka Storme för lycka och välfärd.

I festligheterna ingår mat, dryck, dans och roliga lekar. När festen nästan nått sin klimax inträffar dock något oväntat. En flock bestående av 15 kråkor kommer flygandes över byn med facklor i klorna, vilka de släpper ner på byns halmtak så att de fattar eld, för att sedan vända om och flyga till skogs. Rollpersonerna kan med ett PER-slag eller FINNA DOLDA TING se åt vilket håll i skogen kråkorna flyger. De är dock snabba och kan inte hinnas ifatt. Till slut släcks elden och man börjar se sig om efter sårade. Ett tiotal bybor som gått och lagt sig tidigt och därmed befunnit sig i husen när de fattat eld är svårt sårade, men ingen har dött.

Uppdraget

Morgonen efter anfallet tar byns hövding kontakt med rollpersonerna. Han ber dem att ta reda på vad det är som har orsakat kråkornas anfall samt att oskadliggöra hotet, vad det nu kan vara. Belöningen blir 15 guldmynt var.

Det är naturligtvis Tyra som ligger bakom anfallet mot byn. Hon tände eld på ett antal facklor och bad en flock kråkor att bära med sig dem och släppa dem över byn. Hon är dock inte nöjd än, utan byn kommer att fortsätta attackeras på samma sätt varje natt, så det är bäst för rollpersonerna att de skyndar sig.

Byborna är inte särskilt stolta över hur de behandlade Tyra och de kommer inte i första taget nämna hennes namn om rollpersonerna frågar om byn har någon fiende som kan tänkas ligga bakom attacken. Därmed finns egentligen endast en ledtråd att gå efter när deras uppdrag börjar. De kan, om de lyckades med att se åt vilket håll kråkorna flög, vandra ditåt, in i skogen, och efter en stunds letande hitta Tyras gamla stuga. Annars måste de vänta tills nästa kvälls attack och hoppas att ögonen är med dem då.

Tyras hus

Tyras fallfärdiga gamla hus ligger beläget på en kulle cirka tio kilometer in i skogen. När rollpersonerna närmar sig huset måste de lyckas med ett SMYGA-slag, annars kommer Tyra att höra dom och fly. Huset saknar helt fönster och dörren saknar lås. Huset består bara av ett enda rum. I rummet finns en halmmadrass, några ynkliga frukter och en dagbok som ligger i ett hörn och skräpar. I dagboken har Tyra skrivit ner sitt miserabla liv, samt tecknat en hel del osammanhängande texter om hur mycket hon hatar invånarna i Mossebo. Har Tyra hört rollpersonerna närma sig stugan har hon, när rollpersonerna kommit in, flytt genom en lucka i golvet som leder till en hemlig gång. Luckan kan upptäckas med ett FINNA DOLDA TING-slag. Är Tyra oförberedd på rollpersonernas ankomst försöker hon fly genom dörren i den förvirring och fasa som uppstår när rollpersonerna får syn på hennes fruktansvärda anlete.

Den hemliga gången



På andra sidan luckan finns ett djupt hål som leder in i kullens inre. Där finns också en stege som man kan klättra ner för. I hålets botten finns en tunnel som leder ut vid kullens ena sida bakom huset. Vid utgången väntar Tyra med hennes käraste vänner, två vildsvin. När hon får syn på rollpersonerna kommer hon att beordra det ena vildsvinet att attackera dem.

Vildsvin

Attack 9 • TKP 60 • SB 1T6
Betar (1T6+2) • Skinn RV 1

Tyra

Attack 9/9 • Parering 14 • TKP 55
Trästav (1T8) • Tjockt tyg RV 2

Besegras vildsvinet kommer Tyra att bli rädd, kasta sig upp på det andra vildsvinet och rida därifrån. Rollpersonerna har då ingen chans att hinna ifatt henne men däremot kan de kanske sänka henne med en pil eller en välriktad besvärjelse.

Slutet

Lyckades rollpersonerna fånga in eller döda Tyra så belönar byhövdingen dem med 15 guldmynt var som avtalat (12 ÄP). Lyckades Tyra däremot fly så är hon ursinnig, och ute efter hämnd, och rollpersonerna har därmed fått en slug och hatisk fiende på halsen som kan återkomma under diverse olika kampanjer (4 ÄP).

Ringen i Källan

Av Gustaf Pehr Lewander

Inledning

Rollpersonerna är av någon anledning på väg genom en stor skog när de kommer till byn Olfefors, så kallad därför att byn, som består av ett tjugotal hus, ett värdshus och en smedja, samt en kyrka med tillhörande örtagård, ligger vid en stor fors.

Trötta och hungriga beger sig rollpersonerna säkerligen till värdshuset. På väg dit märker de att byn nästan verkar öde och att de få bybor som rör sig utomhus ser dystra och utmärglade ut. I värdshuset finns det ingen mat att tillgå och om rollpersonerna frågar varför berättar värdshusvärden, som också är byns äldste, att det är ont om djur och att byn svälter. Det är nästan som om hela skogen håller på att dö.

Värdshusvärden tror att det är spöket av en ondsint häxa som förmörkar skogen som en hämnd för att en av byns jägare av misstag dödat henne under en hjortjakt.

Om rollpersonerna lyckas med ett LYSSNA (+2) eller LÄPPLÄSNING hör (eller ser) de en av gästerna på värdshuset mumla något om:

››Stackars Erik, som blev vansinnig efter sitt möte med henne!‹‹

Erik var en annan jägare som blev skrämd till vansinne efter att ha sett spöket. Värdshusvärden undrar om rollpersonerna är villiga att utföra lite jakt å värdshuset vägnar. Han betalar 50 silver för varje hjort, 30 silver för varje kanin och 20 silver för varje ätbar fisk de kan ge honom. Ställer de sig tveksamma till detta ”uppdrag” kan spelledaren motivera dem med att de själva nästan har slut på mat.

Jakt

När rollpersonerna går ut på jakt (om de inte gör det är äventyret slut), ser de en massa förtvinade, vissna träd och ruttna djurlik. Skogen är tyst, inga fåglar eller ekorrar sitter på grenarna. Det luktar ruttet och dävet, och man får en känsla av att något är ”fel”. Plötsligt, när de rundar en krök, träffar de på häxans spöke. Det är en blek, okroppslig uppenbarelse iförd klädtrasor vars ansikte döljs av ett grått stripigt hår. Spöket är en så fasansfull syn att rollpersoner som misslyckas med ett INT-slag genast måste slå ett slag på Skräcktabellen. Om rollpersonerna inte flyr i panik utan istället tilltalar henne säger hon med en ihålig röst:

››Äntligen har det kommit förståndiga individer till vår skog. Några som inte tror att jag är ute efter deras själar.‹‹

Därefter berättar spöket att när hon levde var hon Skogens väktare, misstagen av byborna som en ondsint häxa. Hennes riktiga fiende var trollkarlen Grim, vars ondskefulla handlingar ofta beskylldes vara hennes dåd av byborna i Olfefors. När hon så slutligen dräptes av en jägares missriktade pil fick Grim fritt spelrum för sina onda gärningar. För att hämnas en sedan länge glömd oförrätt som begåtts av byborna i Olfefors förgiftade han Forntidens källa med ett ondsint magiskt föremål, en ring av sten. Källan utgör skogens kraft och endast genom att avlägsna ringen och rena källans vatten med ett speciellt motgift kan skogen återfå sin grönska. Häxan ger rollpersonerna en vägbeskrivning till källan och berättar att motgiftet skapas genom att koka en speciell svamp som växer vid tjärnen.

Källan och svamparna

Källan är en klarblå vattensamling med ruttna näckrosor flytandes på ytan. Vid kanten av källan finns några kolsvarta svampar. För att hitta dem krävs ett lyckat BOTANIK-slag (alla rollpersoner har +3 eller FV 3 i färdigheten, tack vare häxan och hennes beskrivning).

Misslyckas rollpersonerna att hitta svamparna kan man köpa dem för 35 silvermynt (*”en liten donation, bara”*) av Olfefors präst som förvaltar örtagården. Han undrar dock vad de skall användas till och om rollpersonerna berättar sanningsenligt blir han oerhört rädd och utropar:

››Vik hädan ni ondskans hantlangare!‹‹

Endast ett lyckat slag med ÖVERTALA (+2) kan därefter få honom att sälja svamparna till rollpersonerna.

Att bota källan

För att bota källan krävs att man först hämtar upp ringen medelst SIMMA eller att fästa tyngder och helt enkelt kasta sig i och sedan KLÄTTRA (+2) upp för tjärnens väggar. Lämplig magi eller annan påhittighet kan självklart också användas.

I källan bor en Grovje, en slags blandning mellan fisk och människa med fjällig hud och oerhört stor mun. Den är ett hungrigt rovdjur och allätare. Grovjen anfaller rollpersonerna ur skogen så fort någon rör sig i källans vatten och slåss tills den har 10 KP kvar. Därefter kastar den sig i tjärnen och retirerar till sin håla. I hålan, som kan upptäckas med FINNA DOLDA TING från sjöns yta eller i vattnet finns 1 kortsvärd, 34 silvermynt, 1 dolk i Mithril, samt en tygbit.

Grovje

Attack 12 • Parering 12 • TKP 64 • SB 1T6
Bett (1T8) • Fjäll RV 3

Avslutning

Efter ringens avlägsnande och att motgiftet hällts i vattnet kan nästan rollpersonerna höra hur skogen väcks till liv igen. Fåglar kvittrar, gröna blad vajar för vinden och ett nyfiket rådjur tittar fram. Vad som händer efter är kanske ett nytt äventyr där rollpersonerna söker upp och gör upp räkningen med den oförsonlige trollkaren.

Rollpersonerna får 10 ÄP för att ha klarat äventyret samt 5 ÄP om de själva hittade svamparna. Tog de sig ned i tjärnen på ett relativt intelligent sätt erhåller de ytterligare 5 ÄP. Rollspelsinsats värderas till 1 – 5 ÄP.

Bland Vättar och Älvor

Av Jonas Carlsson

Bakgrund

För ett antal år sedan blev de två vättarna Kralim och Trola utstötta från sin vätteklan på grund av att de båda var väldigt kortväxta (ca 60 cm). De slog sig ner i en grotta belägen vid kanten av en skog där de försörjde sig på de saker som skogen kunde ge dem samt en småskalig form av gruvdrift. Där skaffade de en familj och den lilla klanen växte till hela åtta vättar.

I skogen fanns också en älvfamilj vars son Laureth blev kär i en av vättarnas döttrar, Barla. De träffades vid en tjärn i skogen och sen första dagen tvingades de dölja sin kärlek från deras föräldrar. De planerade att fly från sina familjer för att skapa sig ett hem långt bort ifrån skogen då de visste att ingen av familjerna skulle godkänna ett giftermål mellan en vätte och en älva.

Vid ett av Laureths och Barlas kärleksmöten hände dock något katastrofalt. Laureth blev tillfångatagen av en trollkarl som i skogen kallades för Tok-Måns. Förtvivlad begav sig Barla till Laureths föräldrar för att berätta vad som hänt. De blev mycket arga och kunde inte tro att deras son skulle vara förälskad i en vätte och trodde vidare att det var Barla eller ”någon av hennes sort” som gjort deras son något illa. Dessutom hade de sedan tidigare byteshandlat en hel del med Tok-Måns och kunde inte tro att han skulle göra något sådant. Gråtandes i förtvivlan sprang Barla iväg ifrån deras hem för att snubbla över rollpersonernas nattläger..

Inledning

Rollpersonerna har i sina långa och otaliga äventyrsvandringar slagit läger i skogen där det hela inträffat. Framåt senare kvällningen så hör rollpersonerna något som rör sig i skogen. In i deras glänta springer vätteflickan Barla, storgråtandes. Först märker hon inget av rollpersonerna och gör de inget för att påkalla uppmärksamheten kommer hon att springa in i en av dom och stanna tvärt. Barla tittar förvånat och senare skräckslaget upp på rollpersonerna och börjar storgråta, mer intensivt än tidigare, både i skräck och förtvivlan.

Om rollpersonerna av någon anledning blir aggressiva kommer Barla att i skräck springa därifrån mot ett öde inte ens Storme känner till. Finner däremot rollpersonerna förbarmande över stackars Barla och tröstar henne (vem kan se en 50 cm hög vätte som ett hot?) kommer hon att förklara hela händelseförloppet, från hur deras förbjudna kärlek började till vad som hänt nu. Hon kan inte utlova någon stor belöning men hon lovar att hon och Laureth nog ska kunna ge rollpersonerna någon form av belöning om de hjälper henne. Att hon ber rollpersonerna om hjälp förklarar hon beror på att varken hennes familj eller Laureths kommer att hjälpa henne då hennes familj inte skulle ta förbarmande över en älva och Laureths familj inte tror på hennes historia.

Tok-Måns

Tok-Måns är en Rimvitnermagiker som bor ensam mitt ute i skogen i en liten stuga där han utför sina olika magiska experiment. I och med att hans magiska experiment oftast cirkulerar kring döden och hur man kan manipulera denna har han valt denna ödsliga plats för sina ritualer. När rollpersonerna kommer till hans stuga möts de av en otrevlig lukt som ligger likt en dimma runt huset. Det luktar ruttet. Om de helt enkelt går fram till stugan och knackar på kommer ett kikhål att öppnas i dörren och de ser någon som tittar ut. Tok-Måns tittar misstänksamt mot rollpersonerna och undrar vad de vill. Rollpersonerna ställs nu inför ett antal val:

1. Tok-Måns kan tänka sig att släppa Laureth om rollpersonerna ser till att finna honom en levande braskeltupp som ska finnas i skogen.
2. Tok-Måns kan tänka sig att köpa Barla från rollpersonerna till ett pris av 40 guldmynt.
3. De kan slå in dörren, övermanna eller döda Tok-Måns och befria Laureth och ta allt som kan finnas i stugan av värde (inte mycket).

Upplösningen

Beroende på vilken lösning de väljer kommer följande att inträffa:

1. Den trevligaste lösningen för alla parter är ändock om de väljer denna lösning. Braskeltuppen är väldigt beryktad i skogen och Barla vet ungefär var den brukar befinna sig och kan leda dem dit. Denna är dock lite mer illaberyktad än farlig, i och med att den är väldigt gammal, har dålig syn och har därför mer eller mindre förlorat sin förmåga att förstena (kan endast använda förmågan på max 1 m).
(10 ÄP).
2. Inte den kanske trevligaste upplösningen, men rollpersonerna får i alla fall bra betalt för att göra ganska lite. (0 ÄP).
3. Tok-Måns är trots allt en ganska duktig Rimvitnermagiker även om han låter sina tre odöda skelett sköta eventuella handgemäng. (15 ÄP).

Skelett

Attack 8 • Parering 8 • Kortsvärd (1T8+2)
TKP 44 • Ingen skada av stickvapen/halverad skada av huggvapen/normal skada av krossvapen

Tok-Måns

TKP 48 • SPI 52
Energistråle (6), Tryckvåg (12), Luftfärd (16)

Braskeltupp

Attack 5 • TKP 37 • PSY 10
Bett (1T6) • Förstenande blick (PSY mot PSY)

De älskade möts

Om rollpersonerna väljer lösning 1 eller 3 (eller någon annan genialisk lösning) så blir både Barla och Laureth väldigt lyckliga och som tack för hjälpen ger Laureth sin Älv-båge samt 10 pilar till rollpersonerna (5 sömnpilar och 5 glömskepilar (se regelboken). Både Barla och Laureth ber att få slå följe med rollpersonerna en bit tills de kan hitta någon plats där de båda kan slå sig ner och bilda familj, långt från sina familjer och (minnet av) Tok-Måns.

Gården som Storme glömde

Av Kent Strömberg

Bakgrund

Byn Amslite ligger lite avsides ute på landsbygden någonstans i Trudvang, vilket gör den till naturlig samlingsplats för den lantbrukande befolkningen i området runt omkring. För ett tag sen blossade ett mindre krig upp mot trollen från bergen i söder vilket gjorde att de flesta stridsdugliga män gick i fält för att försvara bygden mot den avskyvärda fienden.

Nu när trakten runt byn i princip är oskyddad har ett gäng stråtrövare helt skamlöst tagit tillfället i akt för att skövla och stjäla. Gänget består av ett dussintal män och ledare är Svartbjorn Enöga, en gammal pirat och smugglare med ett mycket otrevligt utseende och ännu otrevligare rykte. Med ett sånt rykte drar man ofta till sig skumma affärspartners vilket så har skett även nu. Svartbjorn har just blivit kontaktad av en slavhandlare från södern som lovat stora mängder guld för friska, blonda barn. Och är det något som Enöga tycker mycket om så är det guld och mycket av det!

Inledning

Rollpersonerna är av någon anledning på väg mot byn Amslite. Läs följande:

››Mörkret har lägrat sig över nejden. Regnet och vinden har tilltagit i styrka den senaste timmen och ingen av er har längre något torrt plagg på kroppen. Det usla vädret har gjort att er färd kraftigt försinkats och ni hyser inte längre något hopp om att hinna fram till byn förrän nästa dag. Ingen av er vill slå läger i den kylslagna genomvåta naturen utan chans att göra upp värmande eld. Nej, ni hoppas däremot innerligen att få sätta er framför en brinnande härd i en hemtrevlig stuga hos någon bondfamilj. Som om någon gud (förutom vädergudarna) hörsammat era böner ser ni en bit framför er, likt lyktgubbar i mörkret, ljus från insidan av fönster. Kanske detta hus har plats för trötta vandrare? När ni kommer upp på gårdsplanen kan ni förutom boningshuset rakt fram se en stor lada till vänster, en mindre lada till höger samt en grovyxad dörr i en liten kulle mellan huset och ladan till höger vilket ni antar leder till en jordkällare.‹‹

Svartbjorn och (2 + rollpersonernas antal) rövare befinner sig i huset tillsammans med familjen som består av bonden, hans fru och deras tre barn. Rövarna håller precis på att kidnappa två av barnen och länsa huset på värdesaker när rollpersonerna knackar på. Svartbjorn förklarar för bonden att illa kvickt göra sig av med besökarna annars skär han halsen av deras tredje barn. Antagligen går rollpersonerna fram till boningshuset för att knacka på. Efter upprepade knackningar öppnar en medelålders man dörren. Han ser klart besvärad och spänd ut och nekar rollpersonerna husrum samtidigt som han frenetiskt förklarar att de genast måste ge sig av. Guld och smycken kommer inte att få honom att ge vika.

Kräver rollpersonerna en förklaring säger han efter en lång stunds tvekan att två av hans tre barn insjuknat i en smittsam sjukdom. Precis innan mannen stänger dörren mitt framför näsan på rollpersonerna stirrar han mot den stora ladan och sedan tillbaka på dem varpå han med nästan vädjande blick låter dörren slå igen.

Konfrontationen med rövarna

Meningen är att rollpersonerna på något sätt skall konfronteras med rövarna och hjälpa bondfamiljen. Det finns flera alternativ:

1. Rollpersonerna inser att något är galet då mannen uppträtt märkligt och smyger tillbaka för att kika genom något av fönstren och upptäcker då rövarna.
2. De vandrar sura därifrån men kommer inte lång bit förrän en liten krabat som visar sig vara en hustomte drar en av rollpersonerna i benet. Han kommer först att leda dem till ett fönster (se alternativ1) och sen till den stora ladan där fem rövare håller på att samla ihop kreatur som de ska ta med sig. Tomten ”ansvarar” nämligen för djuren och är högst bekymrad över situationen.
3. De forcerar mannen i dörren och hamnar öga mot öga med Svartbjorn och rövarna. Får rollpersonerna se scenen i huset genom fönstret kan de planera olika sätt att hjälpa familjen. De kan ta hjälp av redskap och dylikt som finns i ladorna på gården för att utföra någon förvillande manöver eller en djävulsk fälla. Spelledaren bör dock inte glömma bort de fem rövarna i den stora ladan.



Förstärkning

Mitt under striden/konfrontationen med rövarna anländer en kärra dragen av två hästar. Det är fyra rövare ur Svartbjorns gäng som plundrat en intilliggande gård och nu kommit för att sluta upp med sina bröder. Om de upptäcker något som verkar mystiskt griper de genast sina vapen för att undsätta sin ledare.

Avslutning

Hur än rollpersonerna går till väga för att undsätta familjen utbryter säkerligen en våldsam strid. Rövargänget är vana vid bataljer och strider således tills Svartbjorn och merparten av dem är försatta ur stridbart skick. Om rollpersonerna lyckas jaga iväg rövarbandet kommer bondfamiljen att bli dem evigt tacksamma och de kommer att få en lagom stor belöning av byn Amslite. Samtliga rollpersoner som överlevde den fruktansvärda natten belönas med 12 ÄP.

Svartbjorn

Attack 15/12 • Parering 11 • TKP 71 • SB 1T6
Kroksabel (2T6+2) • Nitat läder RV 4

Rövare

Attack 11/9 • Parering 8 • TKP 62 • SB 1T3
Handyxa (1T8+2) eller Kroksabel (2T6+2)
Läder RV 3

Den Försvunna Sonen

Av Markus Hedström

Bakgrund

Borgmästare Jurn Ladurbom hade alltid varit stolt över sin son Frans. Vad han inte kände till var att bakom sonens artiga och väluppfostrade fasad dolde sig en vredesfull ung man med ett sinnelag mörkare än den svartaste höstnatt. Frans var besatt av magi och ju mer han studerade dess hemligheter desto mörkare blev hans tankar. I sitt tilltagande vansinne samlade han ett ondskefullt rövarband runt sig och genom sina magiska kunskaper blev han deras ledare. På dagtid låtsades han vara den gode son han alltid varit men på nätterna ledde han plundringsräder mot ensligt belägna gårdar där bytena bestod av allt från vackra kvinnor till ädelstenar.

Inledning

Rollpersonerna har gått i några dagar på en liten väg i en granskog när de kommer fram till en liten by. En bit in i byn dras deras blickar mot ett stort och fint hus. Ur ett fönster ser de en man som nyfiket tittar på dem. Efter en stund kommer samme man utspringande och säger:

››Ni där! Vilka är ni?‹‹

Om rollpersonerna berättar vilka de är presenterar han sig som borgmästare Jurn Ladurbom. Han säger sig vara i behov av hjälp. Hans son Frans har nämligen försvunnit och Jurn är rädd att något fasansfullt har hänt honom. På sista tiden har nämligen byn och gårdarna i kring överfallits av rövare. Kanske har sonen kidnappats eller stuckits ned av dessa vildar? Går rollpersonerna med på att hjälpa honom så berättar han att hans hushållerska samt sonens ende vän var de sista som såg hans son. Rollpersonerna lovas 400 silver att dela på om de löser problemet med den försvunne Frans samt lyckas stoppa rövarnas härjningar i området.

Vittnesförhör

Hushållerskan Verina visar sig till en början inte vilja tala med rollpersonerna. Men om de lyckas med ÖVERTALA (-3), mutar (5 GM), hotar eller förför henne så berättar hon vad hon sett. Frans satt och åt i köket och sedan plockade han på sig all sin utrustning samt en bok om magiska föremål. Då hon undrade vart han skulle så slog han till henne och hotade döda henne om hon sa något till hans far. Verina börjar därefter gråta och ber att få lämnas ifred.

Sonens vän heter Dumre och är son till byns hästhandlare där han vanligtvis befinner sig under dagarna. När rollpersonerna kommer dit försöker hästhandlaren lura på dem en häst för 100 sm. Han säger att han vill ha pengarna först och sen får dom se hästen (som är gammal och sjuk, knappt i stånd att bära ett vårtsvin). Efter en stund presenterar handlaren sig som Furk Hilur och undrar vad rollpersonerna vill mer. Om rollpersonerna säger att de vill prata med hans son skriker Fur: ”DUMRE KOM HIT!!”

Efter en stund kommer en lång och gänglig yngling med stora svulstiga finnar i ansiktet ned för en trappa. Till en början visar han sig inte vara särskilt samarbetsvillig men med hot eller ett lyckat slag med ÖVERTALA (-5) berättar han följande:

››Ja, okej jag ska berätta. Han kom hit mitt i natten förra veckan och sa att han behövde en häst. Jag sa att jag bara inte kunde ge bort en häst. Då blev han rasande arg och drog ett svärd och högg sönder en stol. Efter det tog han en häst och försvann. Han brukar inte bete sig så. Han har alltid varit blyg och väluppfostrad… Just det han hade en mystisk bok med sig, något om magiska föremål.‹‹

Spår efter rövarna

Vid skogens bryn leder ett lyckat slag med SPÅRA till att man hittar hästspår som leder in i skogen. Följer man dem i ca en timme når man rövarlägret (se nästa avsnitt). Om rollpersonerna inte hittar några spår tar de säkerligen in på byns värdshus i väntan på bättre tider. Borgmästaren har sett till att de får bo på värdshuset gratis tills de löst uppdraget.

Under natten springer tre rövare in i byn och försöker bryta sig in i husen. Om de sovande rollpersonerna lyckas slå ett lyckat slag med LYSSNA vaknar de av att de hör skrik från något närliggande hus. Rusar de ut möts de på gatan av tre rövare som bär säckar fyllda av stöldgods. Två av dem drar sina vapen för att anfalla rollpersonerna medan den tredje rusar iväg mot skogen.

Sanningen om sonen

Om rollpersonerna följer efter den flyende rövaren leder hans spår dem till rövarlägret. Följes han inte efter tipsar någon bybo dem om åt vilket håll han tog vägen. Rövarlägret, som utgörs av några tältbyggnader kring en gammal slottsruin, ligger ungefär en timmes färd från byn djupt inne i skogen.

När rollpersonerna kommer fram till lägret ser dom 15 rövare och en ung man i en mörk blå mantel och en ringbrynja utan huva. Mannen bär en guldstav med kristallhandtag i handen och säger ”Gaert Ghurt im ur”(någon magisk visa) samtidigt som han skickar fram fem rövare att ta hand om rollpersonerna. Om de klarar sig springer en grupp till fram och därefter de fem sista. Under striden skriker den unge mannen: ”Ha! Min far har skickat er eller hur?” men när den siste rövaren blir nerhuggen skriker han ut i smärta och pulvriseras. Om någon rollperson är magiker så kan han berätta att för mycket kraft flödade igenom den unge mannen tack vare staven. Efter sammandrabbningen finner rollpersonerna bundna kvinnor och barn samt en stor mängd stöldgods i de olika tälten.

Väl hemma i byn med de kidnappade människorna och stöldgodset välkomnas rollpersonerna av byns befolkning och borgmästare. Men när de berättar att borgmästarens egen son ledde banditerna bryter han ihop och hela byn blir chockad. I skam för att det var hans egen son som ledde tjyvarna avgår Jurn Ladurbom genast från sin tjänst. Men efter det får gruppen 400 silver och 15 ÄP var.

Rövare

Attack 7 • Parering 9 • TKP 35
Bredsvärd (2T6+1)

Den Mystiska Sjukdomen

Av Urban Häggmalm

Inledning

Rollpersonerna är på resande fot och färdas längs en å. En morgon upptäcker de att en av dem verkar ha smittats av en mystisk sjukdom. Den smittade rollpersonen har feber, kräks en del och är mycket håglös. SL: Sjukdomen är allvarlig (halverat FV i alla färdigheter) men inte dödlig.

Rollpersonerna känner till att det ligger en liten by längre upp längs ån. Efter ett tag kommer de till byn, som ligger invid ett stort träsk. Byn består av cirka 30 hus. Det finns ett enkelt värdshus i byn. Om rollpersonerna frågar efter hjälp är det ingen som vet vad det är för sjukdom. Några av byborna blir rädda för den sjuke rollpersonen och drar sig undan. Värdshusvärden har dock sett det mesta och hälsar alla rollpersonerna välkomna. Han tror att han har sett sjukdomen förut och att den kunde botas med varma bastubad och åderlåtning, om han nu minns rätt...

Fjadars rättrådighet

Några av de skrämda byborna har kontaktat byäldsten och bett honom köra iväg de ”farliga främlingarna”. När rollpersonerna precis har fått sin mat, kommer en äldre man och en kraftig krigare in. De går fram till rollpersonerna. Den äldre mannen har bister uppsyn och säger att han är Fjadar, byäldste i byn och att de i byn inte vill veta av några farliga sjukdomar och att han därför tvingas be rollpersonerna att ge sig av, ”Omgående”. Den kraftige krigaren tar ett steg närmre, som för att ge eftertryck åt Fjadars uppmaning.

Nu gäller det för rollpersonerna att övertyga Fjadar att sjukdomen inte smittar. Här kan SL anpassa sjukdomstillståndet för att göra övertalningen lättare eller svårare. Efter en liten stund verkar Fjadar övertygad om att sjukdomen inte smittar och han säger något till krigaren, som muttrande lämnar värdshuset.

Fjadar sätter sig på en stol bredvid rollpersonernas bord och berättar att det kanske finns en person som kan hjälpa dem, nämligen en trollkvinna som sägs bo ute i träsket. Hon sägs vara mycket kunnig i hur man botar sjuka. Värdshusvärden skyndar fram och varnar rollpersonerna för att bege sig ut i träsket. ”Där ute lurar hemska faror och den där trollkvinnan skall man passa sig för.” Exakt vad han syftar på säger han inte, men ”det är något som lurar i vassen”. Fjadar sjasar bort värdshusvärden och verkar illa berörd av hans varningar.

Om rollpersonerna frågar Fjadar om han kan visa vägen till trollkvinnan, säger han att han har en båt som han kan låna ut. Han säger att han bara skall hämta en sak och rusar iväg.

Fjadar kommer strax tillbaka med en säck och leder därefter rollpersonerna ned till en brygga i träsket där en liten roddbåt ligger förtöjd. Han kastar ner säcken i båten och säger att ”det där kan vara bra att ha när ni träffar trollkvinnan”. Därefter pekar han ut i träsket och säger ”där ute är det”. Om rollpersonerna kikar i säcken ser de att den innehåller mjöl, salt och lite andra livsmedel, bland annat några kvistar av en ört (SL: själva örterna ligger längst ner i säcken).

Det som lurar i vassen

När det mörknar ser rollpersonerna ett ljus ute i träsket. Efter att ha rott ungefär tio minuter hör de hur det börjar plaska svagt i vattnet någonstans bakom dem. De tycker sig se hur det rör sig bland vassruggarna. Helt plötsligt är det något som stöter till båten underifrån. Är det någon som står upp i båten faller denne i vattnet. Övriga får slå ett lätt SMI-slag för att inte falla i. Det är en gjard som anfaller. Gjarden är en storväxt rovfisk inte helt olik en gigantisk gädda och den är både vredesfull och hungrig.

Gjard

Bett 14 (1T8) • SB 1T6 • TKP 35 • Fjäll RV 3
Om gjardens bett lyckas försöker den hålla fast sitt byte för att föra det ned mot botten (STY mot STY).
För varje SR i gjardens våld tar offret 1T4 i skada.

När rollpersonerna har besegrat gjarden kan de återta sin färd mot ljuset, som kommer från en liten koja ute på en ö mitt i träsket.

Trollpackans visdom

I kojan bor trollpackan, som egentligen bara är en klok gammal gumma med stora kunskaper om örter och droger. Om rollpersonerna ger henne säcken som de fick från Fjadar, muttrar hon bara ”ja, ja, den gamle stofilen… tror inte att jag klarar mig själv…” Hon vet vad det är för typ av sjukdom som rollpersonen har drabbats av (kräkvale) och hon kan bota den, men det krävs en ingrediens som hon inte har. Hon säger till rollpersonerna att de måste ro tillbaka till byn och hämta fem kvistar av en ört som växer i värdshusvärdens örtträdgård. Rollpersonerna får hämta dessa och därefter kokar trollkvinnan en brygd som den sjuke får dricka. Han kommer att tillfriskna och bli helt återställd.

Om någon av rollpersonerna föreslår att de skall titta i säcken, blir trollkvinnan vrång och säger att ”vad som finns där i, har ni inte med att göra”. Om rollpersonerna säger att Fjadar visade dem eller berättade vad som finns i säcken kan hon gå med på att titta i den. Kvistarna visar sig vara exakt de örter som behövs!

Äventyrspoäng

Individuellt.

RP:na slog ihjäl gjarden:	5 ÄP
RP:na var trevliga mot trollkvinnan:	5 ÄP
RP:na tvingade eller hotade trollkvinnan:	-5 ÄP
RP:na lyckades övertala trollkvinnan att titta i säcken:	10 ÄP
Den sjuke botades:	5 ÄP



Gäster på Mirdvall

Av Niklas Forss

Bakgrund

››Tjänsteflickan låg på sina bara knän i snön. Med rödgråtna ögon och sot i ansiktet försökte hon en sista gång beveka borgherren, men hans bistra min gav inte det minsta tecken på sympati.
”Snälla herrn, nåd! Jag försökte vaka, men jag kunde inte! Ni måste tro mig...” Hennes bön om förbarmande dog bort i en snyftning.
”Du lät din husfru vakna i ett iskallt hus. Det är något jag absolut inte kan ha överseende med. Ge dig iväg, och kom aldrig tillbaka. Jag har ingen användning för själviskt tjänstefolk som du.”
”Men det är så långt till byn, och jag har inga skor.” Paniken fick flickans vädjan att krympa till ett ynkligt pipande, men borgherren var obeveklig.
När solens sista strålar lämnade granarnas toppar hade flickan ännu långt kvar till värme och skydd. Hon hade sedan länge tappat känseln i både ben och armar, och bara viljestyrkan höll henne uppe. Kylan stack som törnen i lungorna och hon var vagt medveten om mörka skepnader som rörde sig runt henne. Med solen försvann det sista hoppet och hon föll framstupa ner i det tjocka snötäcket. I hennes huvud ljöd ännu borgherrens sista ord.
”Jag har ingen användning för själviskt tjänstefolk som du.” Med sina sista krafter röt hon en förbannelse som ekade i den tysta skogen.
”Må ni aldrig få sömn! Inte förrän Mirdvall stått öde i sju århundraden!” Skogen gömde snabbt den blåfrusna kroppen.
Vid den stora eldstaden satt borgherre med fru i den sprakande värmen. En olustig känsla kom över dem bägge, men de skakade snabbt av sig den. Den natten kom inte sömnen till någon av dem.‹‹

Äventyret börjar

Rollpersonerna befinner sig på resande fot genom en glest befolkad del av Trudvang. Natten faller, och det börjar bli dags att slå läger. Bortom en krök får de syn på en borg. Det är borgen Mirdvall. Belägen uppe på en kulle omgiven av höga granar står den, och ur fönstergluggarna på dess höga stenmur lyser ljusstrimmor ut i den omgivande skymningen. Den stora porten är stängd, men inte låst. Ingen öppnar fastän man bultar på.

Innanför porten finns en stor hall, väl upplyst av vaxljus i stora takkronor. Många dörrar leder till olika utrymmen, och en bred trappa för uppåt, till de övre våningarna. Ett lyckat slag på färdigheten ”Lyssna” låter rollpersonen höra slammer från kastruller längre nedifrån. Ingen kommer dock för att hälsa de nyss anlända gästerna, och ingen syns överhuvudtaget till. I alla rum brinner ljus, och hela borgen är välstädad. Rollpersonerna hittar stora gästrum, med mjuka sängar och allehanda bekvämligheter framsatta. Ingenstans i hela borgen syns dock några invånare till.

Vid ett tillfälle passerar rollpersonerna matsalen, där ett stort långbord står och en mäktig brasa sprakar i eldstaden. Bordet är tomt, men nästa gång rollpersonerna passerar rummet märker de till sin stora förvåning att det är dukat till fest. Maten är mycket välsmakande och måltidsdryckerna av högsta klass. Efter måltiden, om sådan intagits, är det sent och rollpersonerna trötta. De mjuka bolstren i gästrummen visar sig lika sköna som de sett ut tidigare. Rollpersonerna somnar snabbt in. Deras sömn blir dock inte långvarig.

Spökena på Mirdvall

Tjänsteflickans förbannelse vilar tung över borgen, som stått raserad och öde i nära 300 år. Kort efter hennes död blev borgens herrskap galna av sömnbrist och allt deras tjänstefolk flydde i panik. Borgen förföll och brann till slut ner i en eldsvåda som tog alla de tre kvarvarande invånarnas liv. Men inte ens döden lät dem vila. Istället tog förbannelsens kraft över borgens själva existens och lät den återuppstå vid varje solnedgång i samma utseende som under sin storhetstid. Dess invånare, spökena efter borgherren, hans fru, samt den gårdskarl som ansvarade för tjänstefolket, tvingas vaka natt efter natt i sitt spektrala fängelse. De är bittra, våldsamma och fullständigt galna. Sitt enda nöje i sin plågade tillvaro får de genom att locka intet ont anande resande till borgen, och hålla dem vakna tills dess att solens strålar på nytt omvandlar borgen till en nedbrunnen ruin. Alla tre besitter mystiska krafter som de flitigt använder.

BORGHERREN är herre över borgen, såväl i livet som i döden. Borgherren besitter kraften att omforma sin boning, att flytta rum och korridorer, så att en flyende aldrig vet vart han är på väg eller varifrån han kom. Den odöde kan även kontrollera alla ljus i borgen, och få dem att tändas eller slockna efter sin vilja. Han kan inte ändra rummens storlek, bara placering.

BORGENS HUSFRU har kraften att manifestera sig i olika skepnader. Hon kan visa sig oemotståndligt vacker eller ohyggligt ful, som människa eller monster, och kan i sina mest fruktansvärda skepnader skrämma slag på den mest härdade krigare. Hon kan även härma röster och andra ljud, eller anta skepnaden av en statyett eller tavla, och på så sätt överraska rollpersonerna.

GÅRDSKARLEN är den enda av spökena som kan påverka verklig, fast materia. Under 2T6 minuter per timme kan han förflytta och använda föremål, innan hans krafter tar slut och han måste återhämta sig. Han syns inte, men kan kasta saker eller ikläda sig en rustning och gå i strid mot rollpersonerna. Han kan emellertid inte skadas av vapen, men är rätt långsam.

Nattens besvär inleds med konstiga ljud, tassande fotsteg och barngråt för att allt eftersom natten lider trappas upp till en vild hetsjakt, som upphör först när solen går upp. Utanför slottet, som nu förefaller dött och livlöst, möter rollpersonerna en mystisk vandrare som berättar legenden om tjänsteflickans hämnd. Äventyret är nu slut och om rollpersonerna överlevde den fasansfulla natten med vettet i behåll belönas de med 12 ÄP.

Guttrum den Gruvlige

Av Jörgen Karlsson

Bakgrund

I sin ungdom var vildbronjan Guttrum en äventyrslysten man. Han drog vida omkring med ett följe äventyrare och beskådade såväl demonen i Ignadal som den gerbanska helgedomen Stormskjalfte. Men efter ett halvt dussin år av äventyrande ledsnade Guttrum på sitt farliga liv och drog sig tillbaka. Guttrum bosatte sig i den lilla byn Hjelmebo som låg i närheten av bergen och började valla får. Han gifte sig med änkan Vigdun men de fick tyvärr aldrig några barn.

Byfolket i Hjelmebo var starkt troende gerbanisanhängare och försökte många gånger få Guttrum att överge sin hedniska förfäderstro. Åt dessa försök rykte Guttrum bara på axlarna och höll fast vid sina vildbronjska traditioner och seder.

Så en dag kom Guttrum inte hem från sin vallning av fåren. Vigdun som fortfarande var respekterad i byn frågade några av huskarlarna i byn om de inte kunde ge sig ut och leta efter honom och de nickade bifallande. Nästa morgon gav de sig iväg och de fick snabbt upp Guttrums spår som ledde dem till de övergivna silvergruvorna i bergen. Där fann de Guttrum begravd under ett ras och de ansåg att han slutligen fått betala priset för sin hednatro.

Men det var något underligt med kroppen. Hur huskarlarna än slet och drog kunde de inte få loss kroppen från rasmassorna. Det var som om en ond trolldom höll Guttrum kvar på platsen och till slut fick huskarlarna ge upp. De beslutade sig för att ge sig av hemmåt men innan de gick tog de av Guttrum den guldring som han hade på sitt finger. Den skulle Vigdun få som bevis för att de hittat honom och så blev det att de lämnande Guttrum där han låg.

När Vigdun fick guldringen men ingen kropp föll hon ihop i tårar. Huskarlarna rördes av hennes sorg och de beslutade sig att återvända nästa dag med två starka oxar så att kroppen kunde brännas efter Guttrums egna seder. Men när de återkom till gruvorna var Guttrums kropp borta. De letade överallt i gruvornas närhet men inte ett spår var att finna. Huskarlarna återvände snopna tillbaka till Hjelmebo och berättade att Guttrums kropp var försvunnen. Vigdun höll dock inte detta emot dem men ett rykte om en hungrig skogsjätte som hade funnit kroppen och ätit upp den började att cirkulera i byn.

Men historien var inte över med detta. På nätterna började Hjelmeborna höra hemska avgrundskrin och många kreatur fann man slitna i stycken. Huskarlarna samlade sig på nytt och de beslöt sig för att lägga sig i bakhåll för den vandöda varelsen som härjade om nätterna. För att det rörde sig om en vandöd var de alla ense.

Huskarlarna gömde sig på en gård med utsikt över hela byn och väntade. Tiden gick och ingenting hände. Långt in på natten när de var som tröttast hörde de plötsligt något. Ett mystiskt skrapande ljud verkade komma från taket på det hus de hade gömt sig i. Plötsligt föll taket in och en sällsam mörk varelse föll över dem. Till sin förskräckelse kunde huskarlarna se att det var Guttrum som hade återvänt från de döda. Guttrums uppsyn var förskräcklig och med sina starka armar kastade han huskarlarna omkring sig som om de vore barn.

När tumultet hade lagt sig och Guttrum hade givit sig av kunde huskarlarna räkna de döda till två och de svårt skadade till fem. Sedan den dagen har ingen vågat sig på att anfalla den vandöde och de började kalla honom Guttrum den gruvlige. Nästan varje natt stör Guttrum Hjelmebornas nattfrid och dräper deras kreatur. Vad som kan stoppa Guttrum är det ingen som vet och ingen som vågar gissa. Bara Storme i sin vishet kan befria Hjelmebo från dess förbannelse.

Inledning

Rollpersonerna kommer till den lilla byn Hjelmebo. Byborna tar vänligt emot gästerna och de får bo hos den gästfria bonden Gaute. Under natten kan rollpersonerna höra hemska skrik men när de tittar ut ser de ingenting. Gaute berättar den följande morgonen att Hjelmebo terroriseras varje natt av den vandöde Guttrum den gruvlige. För sig själv undrar Gaute om inte rollpersonera kan vara de krigsmän som Storme sänt för att förgöra den vandöde?

Guttrum den Gruvlige

När Guttrum blev begravd av rasmassorna var han inte riktigt färdig med livet. Den djupa ångesten och den vrede han kände över sitt öde har fått honom att återvända som en Draug från de dödas rike. På dagen håller sig Guttrum gömd i de mörka och fuktiga silvergruvorna i väntan på natten då han vandrar ner till Hjelmebo för att terrorisera byborna med sina förvirrade nycker.

Karaktärsdrag: Urstark +2, Trögtänkt -1.
Förflyttning: L10. **Kroppspoäng:** 22.
Färdigheter: Jaga FV 10, Lönndom FV 6, Riddjur FV 6, Rörlighet FV 10, Strid FV 14, Tala Vrok FV 12, Överlevndad FV 10.
Fördjupningar: Extra handling (holmgång), Glyma, Holmgång, Holmgångsmästare, Kampvana, Livtag, Vapenbärare (enhandsfattade yxor), Vildmarkstecken.
Stridspoäng: 29 (vid holmgång).
Förmågor: Mörkersyn, Osårbar (tar bara skada av trolldom, böner och magiska och helgade vapen).

Guttrum kommer att terrorisera byn tills han får en död som passar en vildbronjsk krigare. Slå 1T6 för att avgöra vad han får för sig att göra varje natt.

1-2. Dräpa kreatur	5. Dräpa bybo
3-4. Förstöra hus	6. Låter byn vara ifred

Slutet för Guttrum

Det finns två sätt att besegra Guttrum på. Det första är med våld men då måste rollpersonerna ha tillgång till trolldom eller magiska vapen. Med eld kan man skrämma Guttrum men inte skada honom. Kanske måste rollpersonerna ge sig iväg på en resa för att finna ett förtrollat vapen ellen en vitnervävare som kan övertalas att hjälpa till i striden mot draugen.

Det andra sättet att besegra Guttrum på är att överlämna hans guldring till honom. Vigdun har ringen förvarad i en kista i sitt hus och om rollpersonerna ber snällt får de låna den av henne. Dock måste rollpersonerna ha en bra förklaring till varför de vill ha ringen. Om ringen lämnas eller överlämnas till draugen kommer den att ta emot den, sätta den på sitt finger för att sedan explodera. 1T10 i skada för alla som befinner sig 10 meter från Guttrum när detta sker.

När Guttrum väl är besegrad kommer byborna att bli rollpersonerna evigt tacksamma och de kan inkassera 20 ÄP.